

```
mirror object to mirror
mirror_mod.mirror_object =
operation == "MIRROR_X":
mirror_mod.use_x = True
mirror_mod.use_y = False
mirror_mod.use_z = False
operation == "MIRROR_Y":
mirror_mod.use_x = False
mirror_mod.use_y = True
mirror_mod.use_z = False
operation == "MIRROR_Z":
mirror_mod.use_x = False
mirror_mod.use_y = False
mirror_mod.use_z = True

#selection at the end -add
mirror_ob.select= 1
modifier_ob.select=1
context.scene.objects.active
("Selected" + str(modifier_ob.name))
mirror_ob.select = 0
= bpy.context.selected_objects[0]
data.objects[one.name].select

print("please select exactly one mirror")

-- OPERATOR CLASSES -----

types.Operator):
X mirror to the selected
object.mirror_mirror_x"
mirror X"

(context):
ative object is not
```

# STEAM-tietovisa

Malmin peruskoulu 2021



# Ohjeet

Luokka jaetaan **pienryhmiin** (4-5 oppilasta/ryhmä).

Ryhmät keksivät itselleen **nimet**,

jotka liittyvät *videopeleihin tai sovelluksiin*.

Jokainen ryhmä valitsee itselleen **kapteenin**.

Kapteeni kertoo kaikille oman ryhmän **vastaukset**.

Opettaja avaa tämän diaesityksen ja heijastaa tietovisan kysymykset taululle.



# Ohjeet

Diaesitys on rakennettu niin, että yhdessä diassa näkyy kysymys, toisessa vastaus. Ensin näytetään kysymys, sitten annetaan aikaa miettiä, sitten kuunnellaan ryhmien vastaukset ja näytetään oikea vastaus.

Opettaja lukee kysymyksen ääneen, oppilaat neuvottelevat omissa pienryhmissä ja kunkin ryhmän kapteeni kertoo ryhmän vastauksen opettajalle.

Opettaja näyttää oikean vastauksen. Se löytyy seuraavasta diasta.



# Ohjeet

Jokaisesta oikeasta vastauksesta ryhmä saa **pisteen**. Pelin aikana opettaja laittaa pisteet ylös.

**Voittaja on se tiimi, jolla on eniten pisteitä.** Jos tulee tasapeli, kaikki voittajatiimit pääsevät osallistumaan arvontaan.

Opettaja toimittaa voittajatiimin tiedot (tiimin nimi, jäsenet ja luokka) lokeroon.

**Voittajien kesken arvotaan palkinto - muutama karkkipussi.**





# 1. Mikä on kuvan tiedostomuoto?

- A) jpeg
- B) odt
- C) pmg





**1. Mikä on kuvan  
tiedostomuoto?**

**Vastaus**

Lisää tekstiä  
napsauttamalla

**A) jpeg**





## **2. Milloin tietokoneet keksittiin?**

- A) 1890-luvulla
- B) 1900-luvulla
- C) 1940-luvulla





**2. Milloin tietokoneet**

**keksittiin?**

**Vastaus:**

**C) 1940-luvulla**







**3. Kuka keksi  
sanonnan "Heureka!" ?  
("Olen löytänyt [sen]")**

- A) Sokrates
- B) Aristoteles
- C) Platon
- D) Arkhimedes





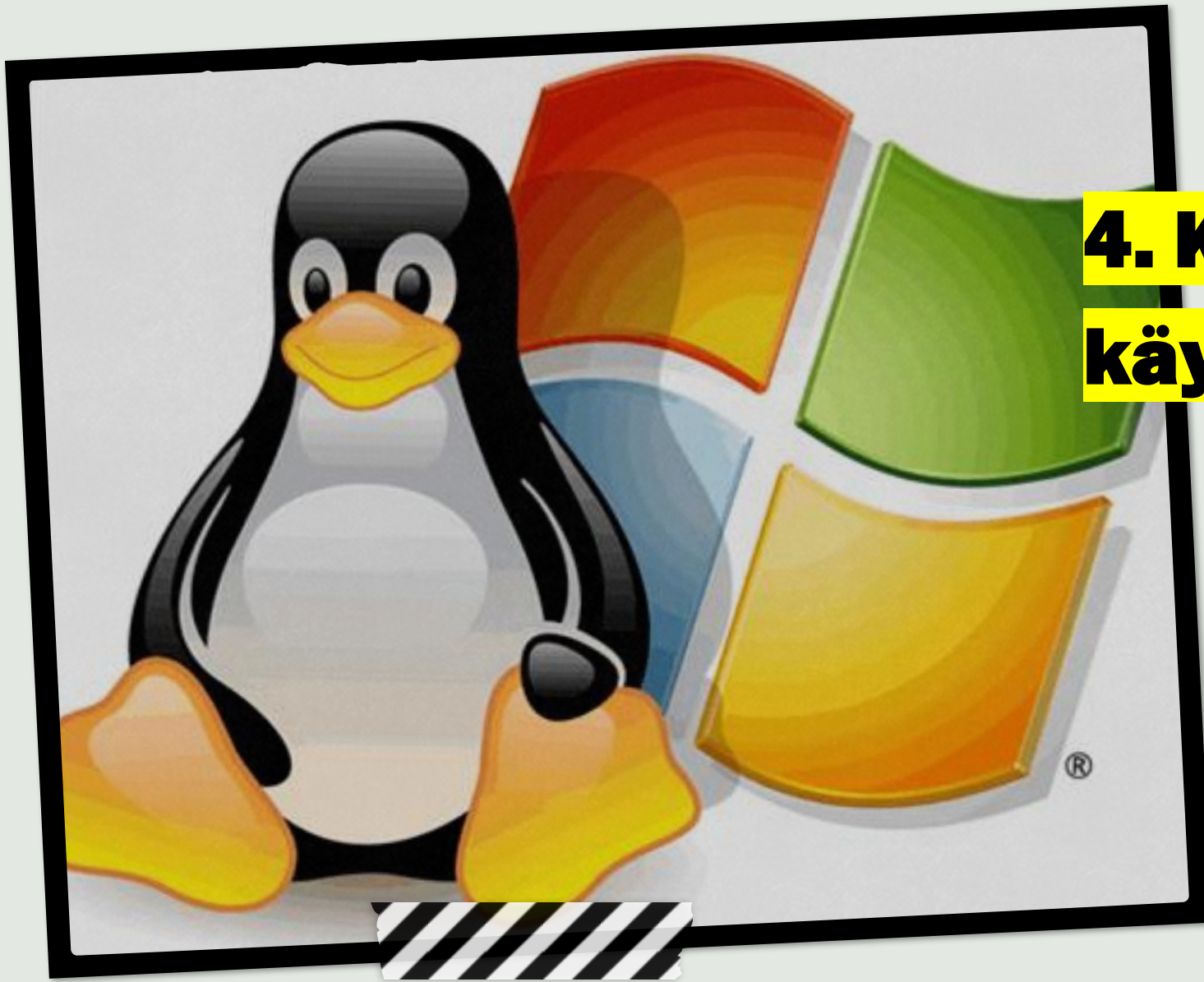
**3. Kuka keksi**

**sanonnan "Heureka!" ?**

**Vastaus:**

D) Arkhimedes

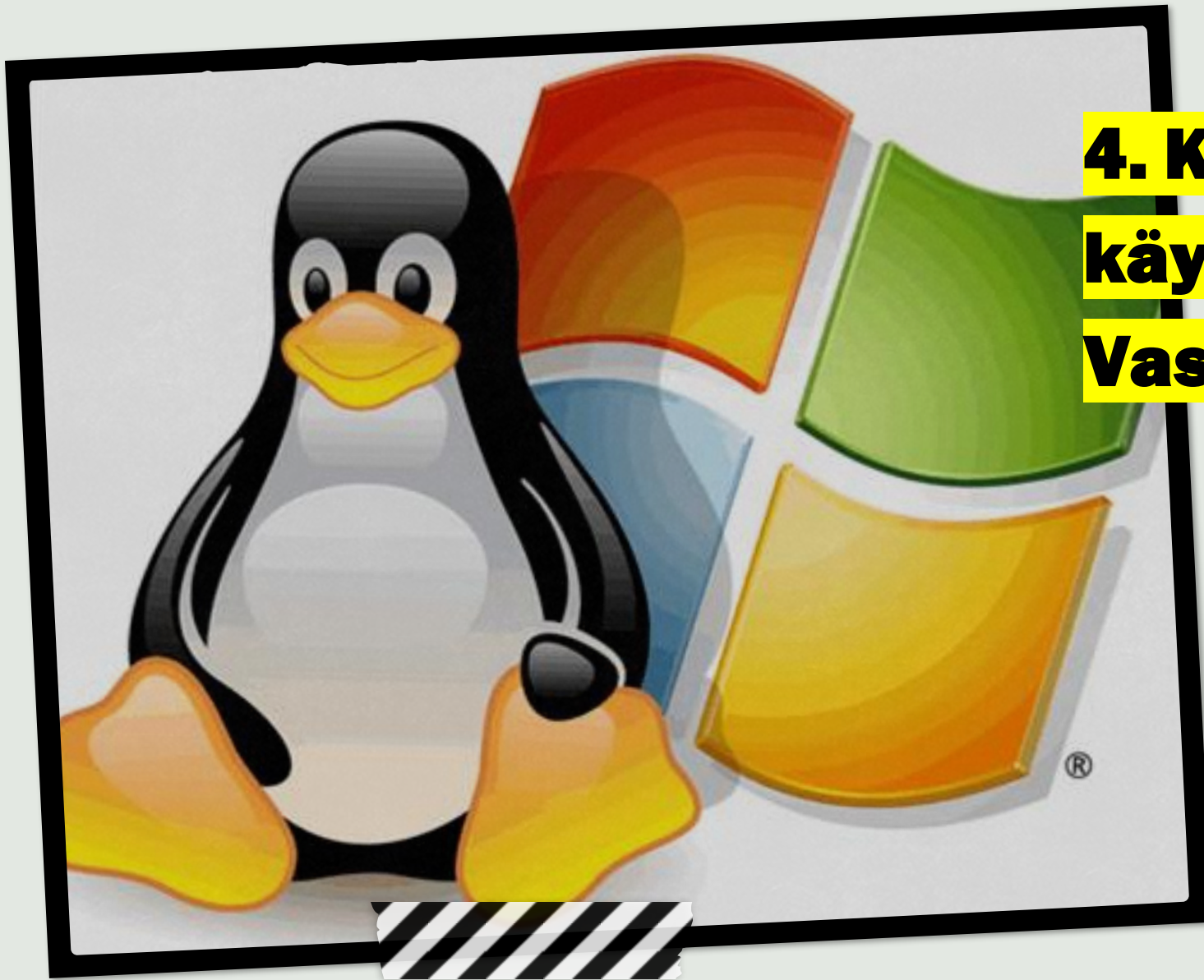




## 4. Kuka kehitti Linux käyttöjärjestelmän?

- A) Linux Torvalds
- B) Linus Torvalds
- C) Linus Togerholm
- D) Linux Sturen



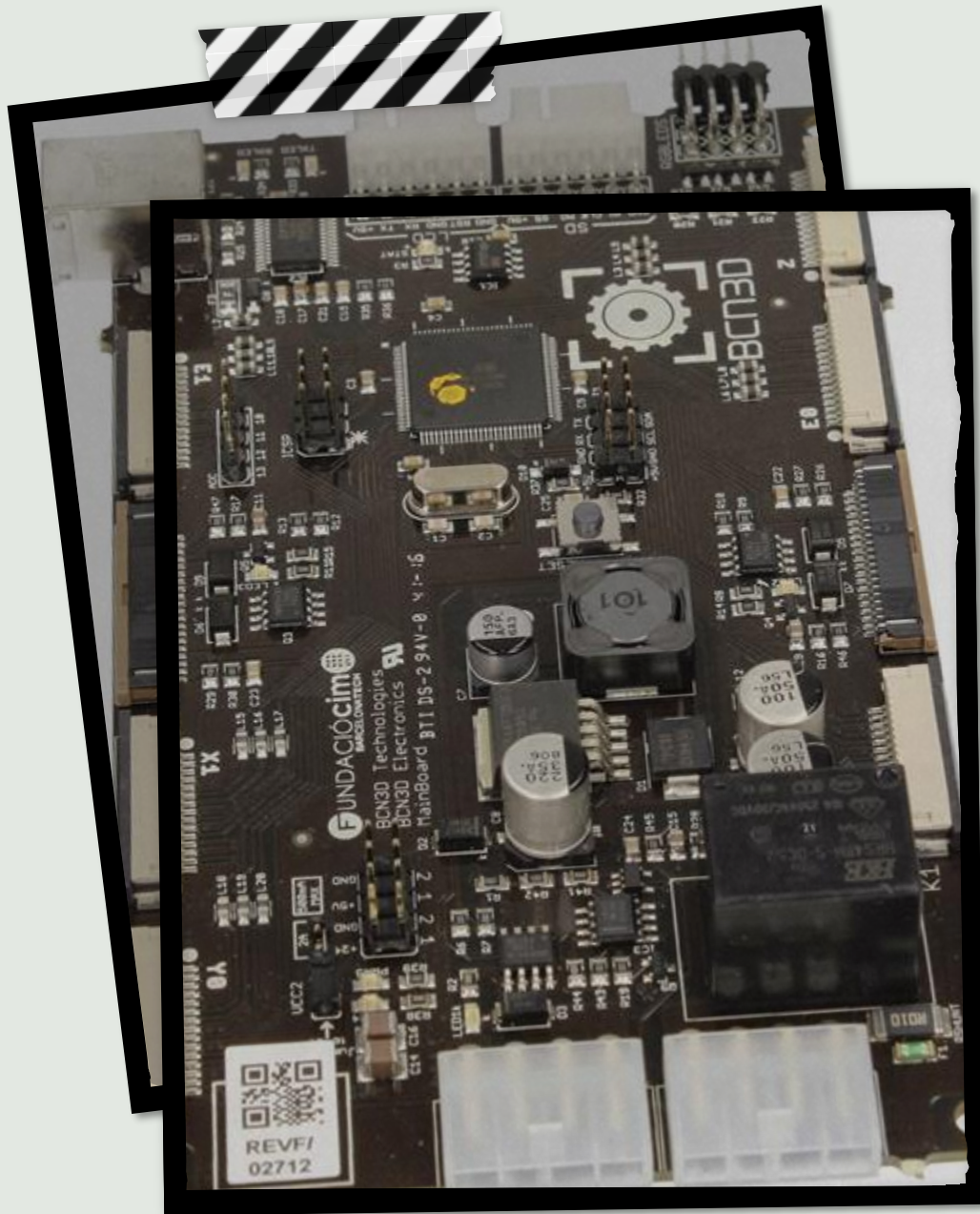


**4. Kuka kehitti Linux  
käyttöjärjestelmän?**

**Vastaus:**

B) Linus Torvalds



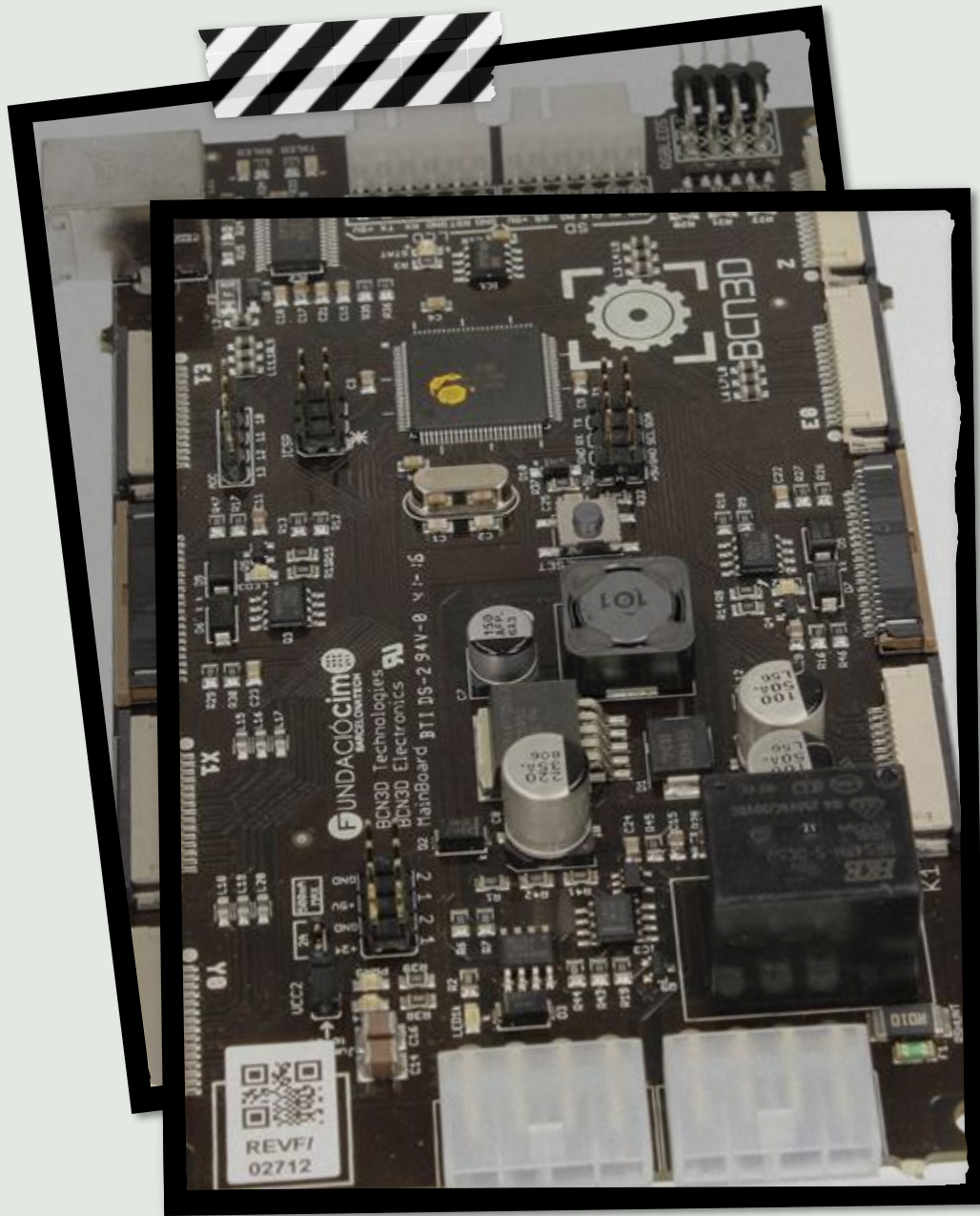


**5. Mikä tietokoneen  
osa tämä on?**

**Vastaus:**

- A) Prosessori
- B) Näytönohjain
- C) Muistikampa
- D) Emolevy





**5. Mikä tietokoneen  
osa tämä on?**

D) Emolevy





**6. Minä vuonna  
Minecraft julkaistiin?**

- A) 2005
- B) 2008
- C) 2009
- D) 2011



**MINECRAFT**

**6. Minä vuonna**

**Minecraft julkaistiin?**

**Oikea vastaus:**



- C) 2009







**7. Minä vuosikymmenenä  
julkaistiin ensimmäinen  
kannettava tietokone?**

- A) 1970
- B) 1980
- C) 1990





**7. Minä vuosikymmenenä  
julkaistiin ensimmäinen  
kannettava tietokone?  
Vastaus:**

- B) 1980





## **8. Milloin Apple julkaisi ensimmäisen iPhoneensa?**

- A) 2005
- B) 2006
- C) 2007
- D) 2008





**8. Milloin Apple julkaisi ensimmäisen iPhonensa?**  
**Oikea vastaus:**

**C) 2007**





**9. Mikä on keskusmuistin  
toinen nimi?**

- A. RAM
- B. CPU
- C. RADEON
- D. KOVALEVY






**9. Mikä on keskusmuistin  
toinen nimi?**

**Oikea vastaus:**

A. RAM

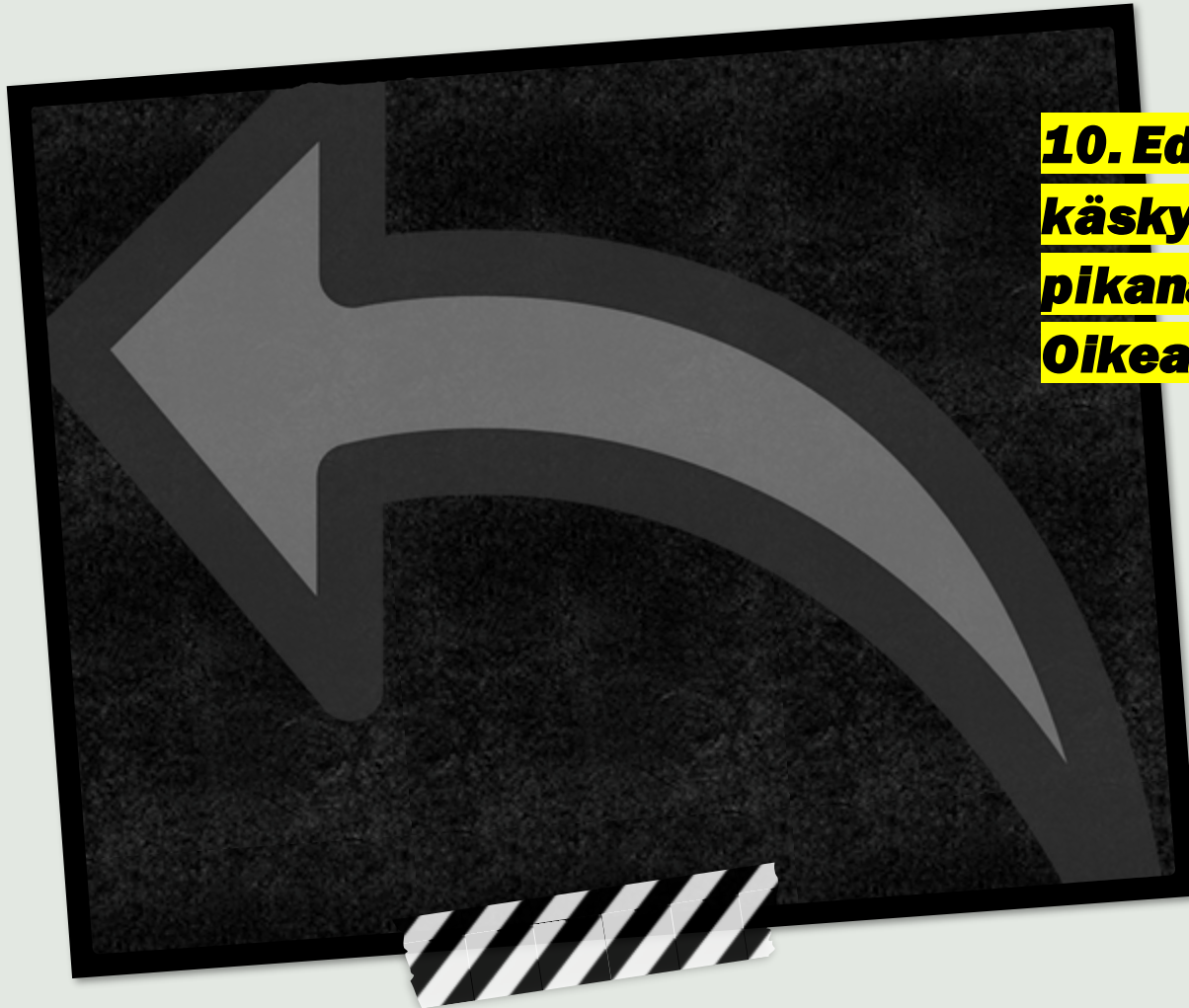




**10. Edellisen  
käskyn peruuttaminen/kumoaminen  
onnistuu  
pikanäppäimillä ...**

- A) Ctrl + Z
- B) Alt Gr + B
- C) Shift + B





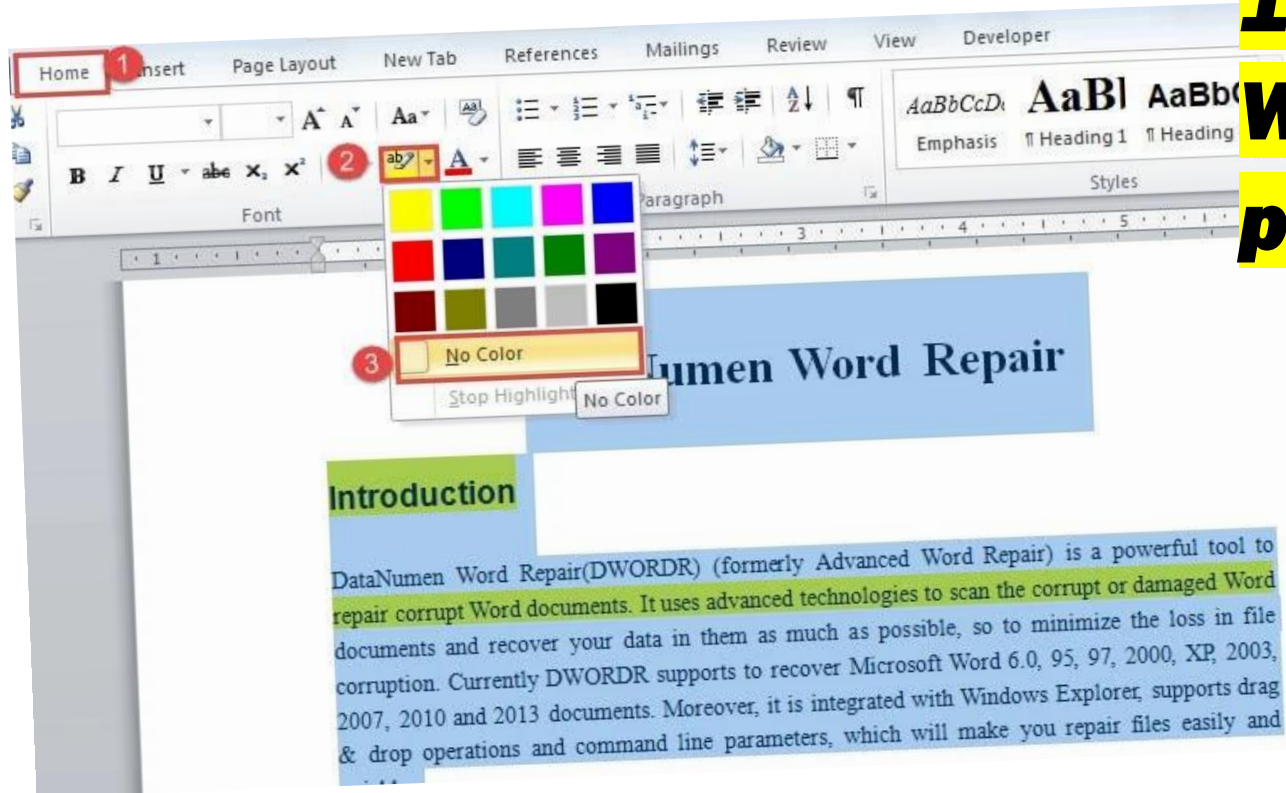
**10. Edellisen  
käselyn peruuttaminen/kumoaminen onnistuu  
pikanäppäimillä ...  
Oikea vastaus:**

A) Ctrl + Z





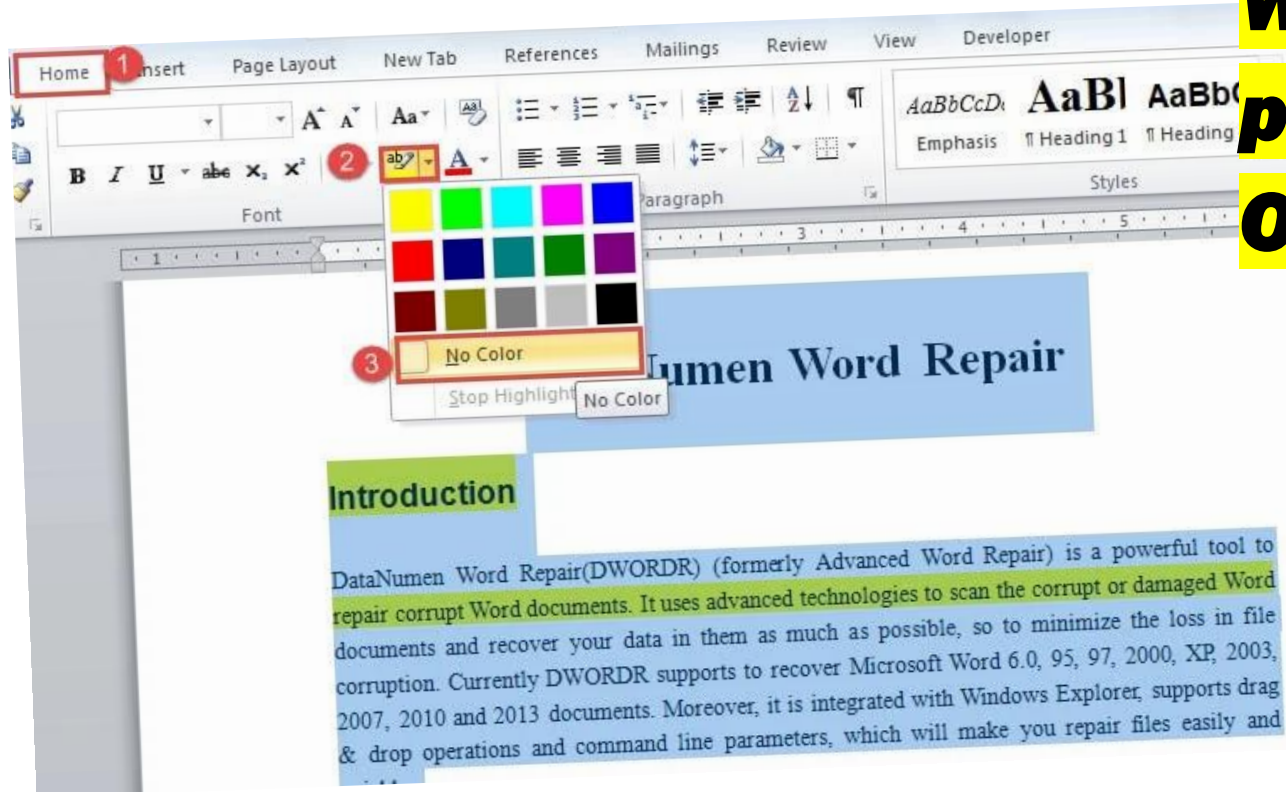
**11. Kaiken tekstin valinta  
Wordissa käy nopeiten  
pikanäppäimillä ...**



- A) Ctrl + F
- B) Ctrl + A
- C) Ctrl + U



**11. Kaiken tekstin valinta  
Wordissa käy nopeiten  
pikanäppäimillä ...  
Oikea vastaus:**



**B) Ctrl + A**



**12. Mikä seuraavista EI ole ohjelmointikieli?**



- A) Python
- B) ISO
- C) C++
- D) JAVA



**12. Mikä seuraavista EI  
ole ohjelmointikieli?  
Oikea vastaus;**

C) ISO



# 13. Kuka keksi 3D-tulostuksen?

A) Robert Lewis

B) Chuck Hull

C) George Brown

D) David Milberg



**13. Kuka keksi**

**3D-tulostuksen?**

**Oikea vastaus:**

**B) Chuck Hull**

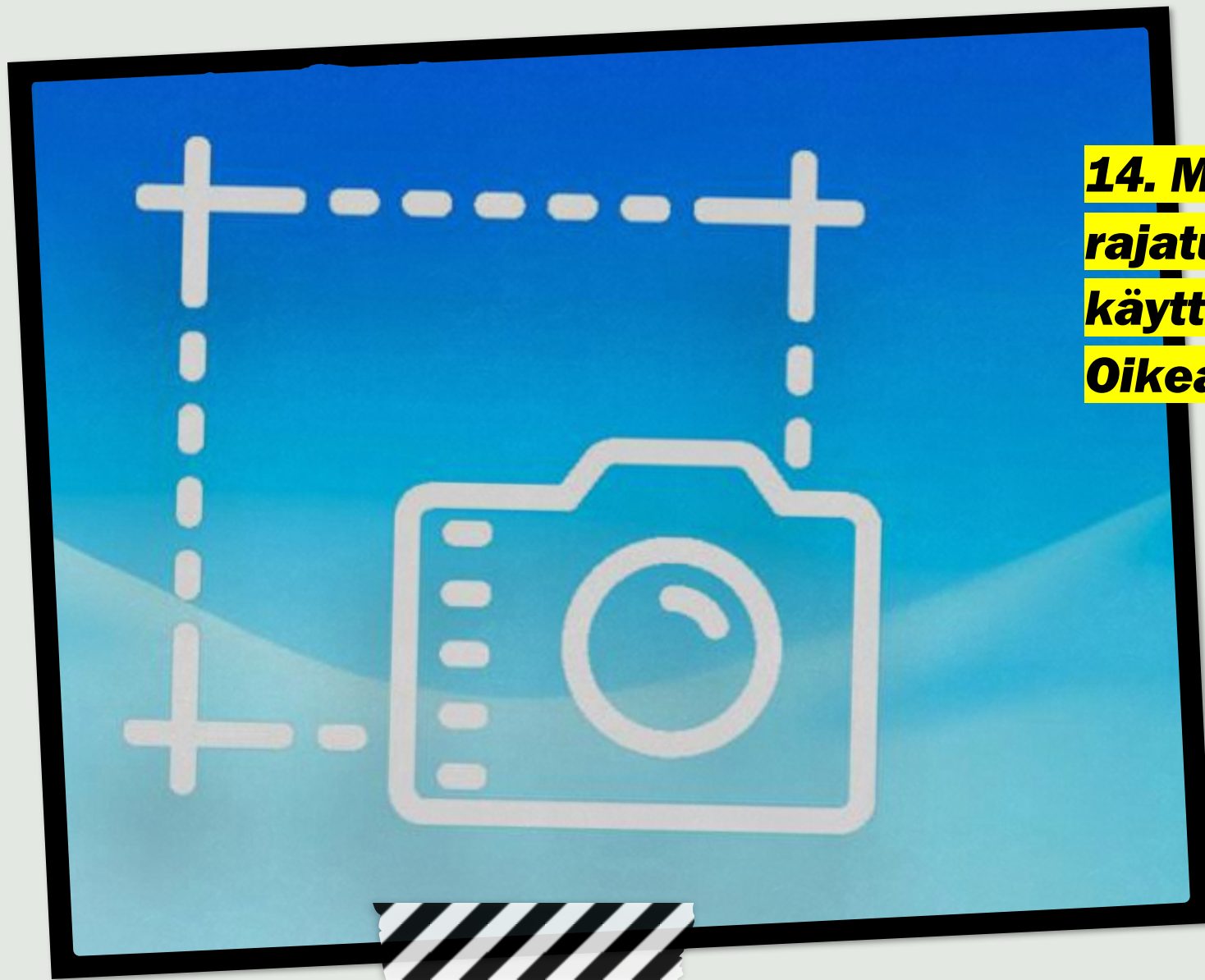
Kunnia 3D-tulostuksesta kuuluu yhdysvaltalaiselle insinöörille Chuck Hullille, joka rakensi ensimmäisen 3D-tulostimen vuonna 1984.



**14. Millä näppäinkomennolla  
saat rajatun näyttökuvan  
Windows -  
käyttöjärjestelmässä?**

- A) WIN + CTRL + S
- B) CTRL + ALT + DEL
- C) WIN + SHIFT + S
- D) SHIFT + ALT + V





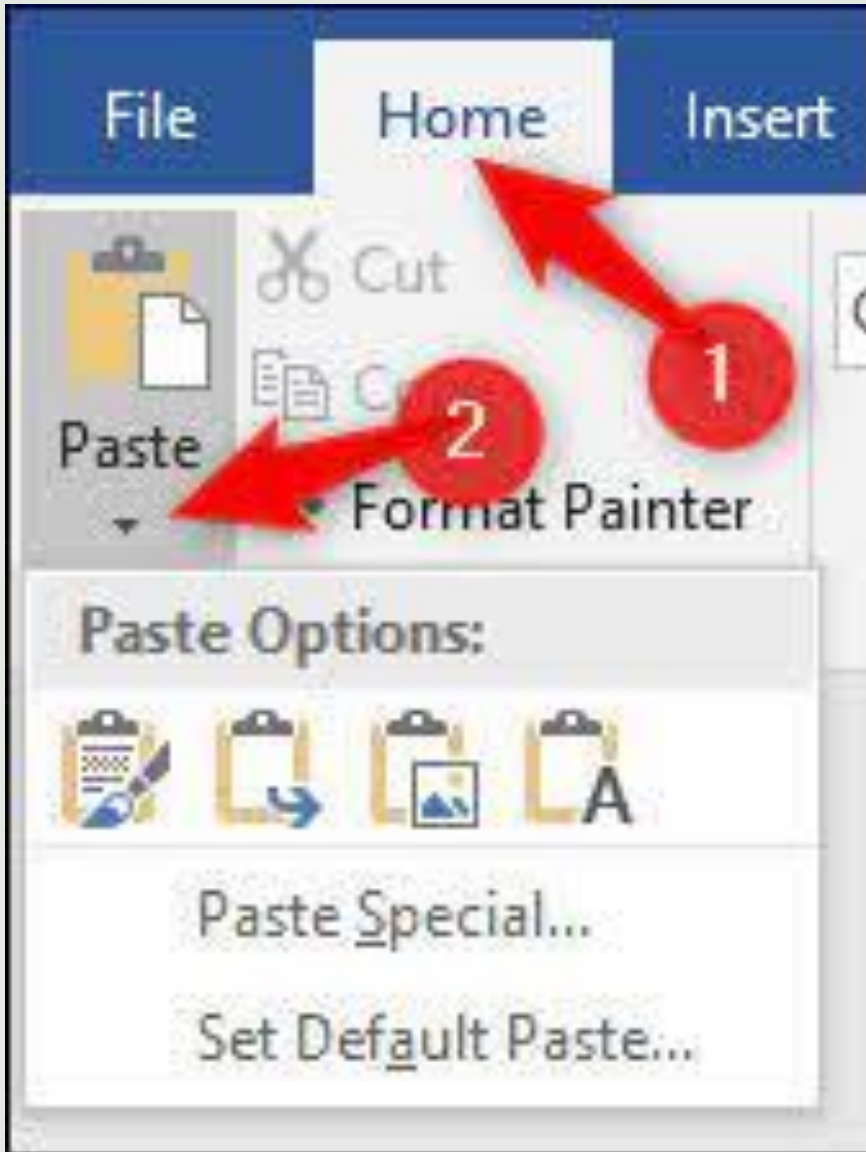
**14. Millä näppäinkomennolla saat rajatun näyttökuvan Windows -käyttöjärjestelmässä?**

**Oikea vastaus:**

- C) WIN + SHIFT + S



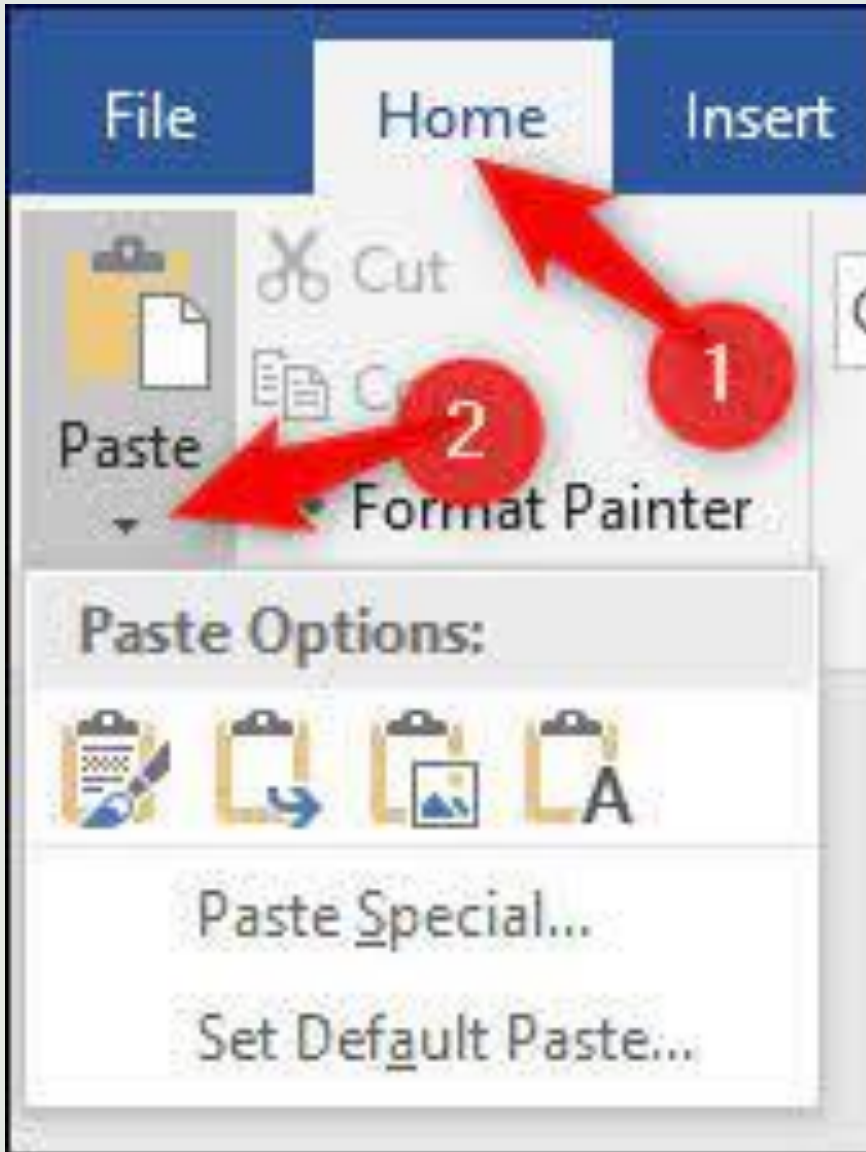




**15. Millä näppäinkomennolla liitetään kopioitu asia tai näyttökuva Windows -käyttöjärjestelmässä?**

- A) WIN+ S
- B) CTRL + V
- C) SHIFT + N
- D) SHIFT + ALT + Z





**15. Millä näppäinkomennolla liitetään kopioitu asia tai näyttökuva Windows -käyttöjärjestelmässä?  
Oikea vastaus:**

- B) CTRL + V

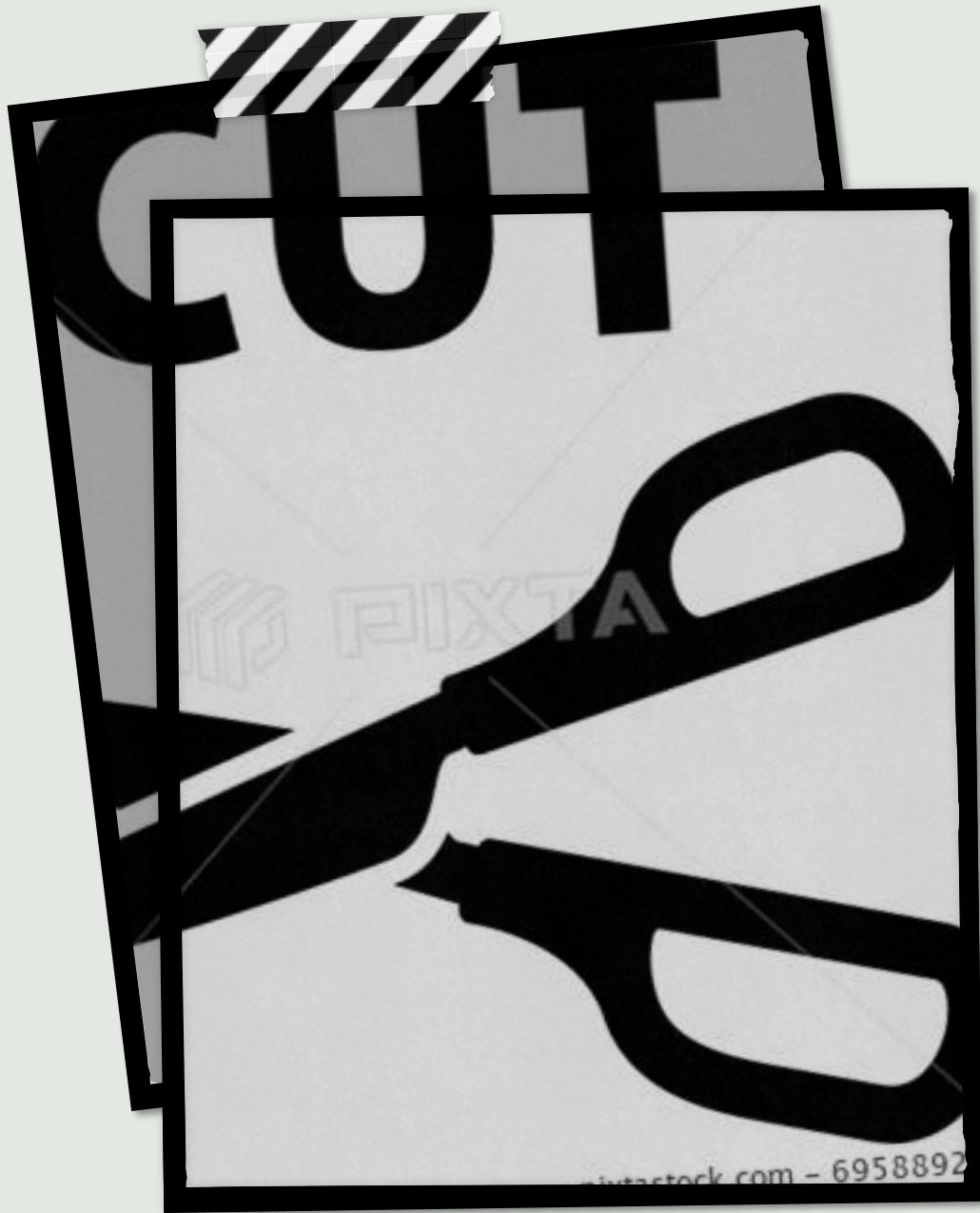




**16. Millä näppäinkomennolla leikataan tekstiä tai tiedosto Windows -käyttöjärjestelmässä? Leikkaamalla asia siirtyy uuteen paikkaan eikä jää enää vanhaan toisin kuin kopioidessa.**

- A) CTRL + X
- B) CTRL + V
- C) SHIFT + N
- D) CTRL + Z





**16. Millä näppäinkomennolla leikataan tekstiä tai tiedosto Windows -käyttöjärjestelmässä? Leikkaamalla asia siirtyy uuteen paikkaan eikä jää enää vanhaan toisin kuin kopioidessa. Oikea vastaus:**

- A) CTRL + X



# Loppu

Jokaisesta oikeasta vastauksesta ryhmä saa **pisteen**. Pelin aikana opettaja laittaa pisteet ylös.

**Voittaja on se tiimi, jolla on eniten pisteitä.** Jos tulee tasapeli, kaikki voittajatiimit pääsevät osallistumaan arvontaan.

Opettaja toimittaa voittajatiimin tiedot (tiimin nimi, jäsenet ja luokka) lokeroon.

**Voittajien kesken arvotaan palkinto - muutama karkkipussi.**

